

Е. Е. Тебякина

ФИЛОСОФСКО-АНТРОПОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ФЕНОМЕНА ИГРЫ

В статье предпринимается попытка рассмотреть феномен игры с философско-антропологической точки зрения. Игра предстает как особая реальность, которая полностью поглощая игроков, одновременно возвращает их к самим себе, к истоку существования. Благодаря особой амбивалентности и принятию момента условности происходящего внутри игра, захватывая человека целиком, позволяет ему ощутить удовольствие от собственного существования. В моменте «захваченности» игрой ярко проявляет себя и возможность реализации «чувства жизни», совмещающего в себе одновременно ощущения удовольствия и неудовольствия, игра приближается к существу самой Жизни. Момент принятия условности в контексте игровой действительности позволяет игрокам витально обезопасить собственное существование. В контексте игры возможно переживание даже такого необратимого процесса, как смерть. Но при принятии относительности смерти, этот процесс уже не наносит непосредственного вреда биологическому существованию игроков. При этом игра остается наиболее парадоксальным экзистенциальным феноменом, поскольку, с одной стороны, требует жесткого и неукоснительного соблюдения правил всеми игроками без исключения, а также обязательного принятия момента условности происходящего. А с другой — призывает игроков в творческом акте самовыражения изменять правила, руководствуясь логикой игры, а также создавать действительность поля игры, которая обладала бы большей эмоциональной и психической нагрузкой, чем сама реальная жизнь. Игра придает человеческой жизни смысл и значение, а современный мир предоставляет способы ее реализации в наиболее чистом виде, одним из которых является, например, такой новый феномен социальной практики, как историческая реконструкция. Она позволяет не только воспроизвести определенные исторические условия, но и дает возможность непосредственного в них существования. Библиогр. 7 назв.

Ключевые слова: феномен игры, антропология, правила, реконструкция, удовольствие.

Е. Е. Tebyakina

PHILOSOPHICAL-ANTHROPOLOGICAL ANALYSIS OF THE PHENOMENON OF PLAY

The article attempts to examine the phenomenon of the game from a philosophical-anthropological point of view. The game is presented as a special reality, which is fully capturing and absorbing players whilst simultaneously returning them to themselves, to the source of existence. Due to the ambivalence and acceptance of the conventions of time occurring within the game, capturing the whole person, allows him to enjoy his own existence. In the moment «covered» the game illuminates and the possibility of implementing a «sense of life», which combines the simultaneous feeling of pleasure and pain the game being Life itself. The time of the adoption of conditionality in the context of the game actually allows players to vitally secure their own existence. During the game might one experience this even as irreversible as death. But in making it a conditional component it does not cause direct harm to the biological existence of the players. The game remains the most paradoxical existential phenomena, since, on the one hand, it requires a rigid and strict observance of rules by all players without exception, and the mandatory adoption of time of conditional events. And on the other, encourages players in the creative act of self-expression to change the rules, guided by the logic of the game, and create the reality fields of the game, which would have a greater emotional and mental stress than the actual real life. The game gives human life meaning and value, and the modern world provides ways to implement it in the purest form, one of which is, for example, such a new

Тебякина Елена Евгеньевна — аспирант, Санкт-Петербургский государственный университет, Российская Федерация, 199034, Санкт-Петербург, Университетская наб., 7–9; elenasofos@gmail.com

Tebyakina Elena E. — PhD student, St. Petersburg State University, 7–9, Universitetskaya nab., St. Petersburg, 199034, Russian Federation; elenasofos@gmail.com

© Санкт-Петербургский государственный университет, 2017

phenomenon of social practice as a historical reconstruction. It allows for not only the reproduction of certain historical conditions, but also allows them to be directed in existence. Refs 7.

Keywords: the phenomenon of play, anthropology, rules, reconstruction, pleasure.

Известный писатель-сатирик Игорь Губерман однажды заметил: «В наш век искусственного меха и нефтью пахнущей икры нет ничего дороже смеха, любви, печали и игры» [1]. И если рассмотреть это высказывание с антропологической точки зрения, то следует признать, что именно эти феномены и обнаруживают меру человеческого в человеке. Однако сама структура философско-антропологической мысли, начиная с М. Шелера, пытается не только проследить и выявить непосредственно антропологические мотивы человеческого бытия (при этом не столько дистанцировать их от биологических и физиологических особенностей, сколько выстроить механизм их гармоничного сосуществования), но и дать им особое рациональное обоснование, позволяющее отводить вопросу о сущности человека главенствующую роль. Тем не менее сама жизнь, и в особенности жизнь человеческая, крайне редко поддается рациональному объяснению, так как самим своим наличием в бытии являет парадокс. И именно поэтому амбивалентная и парадоксальная сущность феномена игры так близка самой сущности жизни. Игра сама творит жизнь и творится ею, даря игрокам наслаждение и ощущение полноты существования. Как пишет современный американский психолог и коуч-тренер Стюарт Браун в своей книге «Игра. Как она влияет на наше воображение, мозг и здоровье», «из всех видов животных люди-самые активные игроки. Мы созданы, чтобы играть, и созданы игрой. В ней наша человечность и индивидуальность выражаются в наиболее чистом виде. И разве удивительно, что моменты, когда мы живем полной жизнью и из которых получаются лучшие воспоминания, часто связаны с игрой?» [2, с. 14].

Парадоксальность игры заключается в свободном совмещении бесконечной жажды свободы, творчества, получения удовольствия от процесса, без желания достигнуть какого-либо практического результата или выгоды (игра всегда свободна и исключает момент принуждения, а любой результат носит исключительно символический характер), с неременным условием строгости следования правилам (так как разрушение правил полностью разрушает игру). Между тем данное определение характерно для феномена игры в чистом виде, где важно получение не результата, а удовольствия. Если же обратиться к реалиям современного мира, то становится очевидным, что смысл, вкладываемый в понятие игры, становится прямо противоположным, что позволяет распространить термин «игра» на множество феноменов. Однако деловые, брокерские, психологические и педагогические игры уже не являются безрезультатной деятельностью, направленной на получение удовольствия. Игра здесь или становится методом для достижения наилучшего результата, или используется как иллюстрация азартного или соревновательного момента (которые как раз и именуются игровыми). Разумеется, игра содержит в себе и момент соревнования, и азарта, но они не являются обязательными (в отличие от момента страстной увлеченности игрой). И, кроме того, именно соревнование и азарт приносят в игру ожидание некоторого практического итога, награды, приза, хотя и носящего символический характер (как, например, медали и кубки в спортивных состязаниях).

Сама по себе игра имеет особую ценность как благодаря своей простоте и ощущению безграничности, так и в силу непосредственности и неповторимости, постоянной пластичности и изменяемости, чем напоминает саму сущность жизни. Когда жизнь теряет пластичность, интенсивность и насыщенность, именно игровая деятельность способна укоренить человека как в общеонтологических основаниях культуры, так и в конкретности его существования. Являясь основополагающим стержнем культуры, игра не только определяет ту культурную ситуацию, в которой живет человек, но и дает ему возможность ощутить иные культуры в момент проигрывания.

Между тем, чтобы получить возможность исследовать игру и проникнуть в ее сущность, исследователю самому необходимо быть игроком, ибо любая попытка дистанцирования и отстраненности немедленно уничтожает игру. Как отмечал еще К. Юнг, «игру, как и мифологию, можно понять только изнутри» [3, с. 59]. Поэтому невозможны никакие внешние наблюдатели, выключенные из поля игры. Разумеется, сразу же возникает вопрос о статусе наблюдателя в психологическом эксперименте, арбитра на футбольном поле или судьи в любом спортивном состязании. Но в контексте психологического эксперимента игра становится лишь методом решения той или иной исследовательской проблемы, а в спорте (при главенстве соревновательного момента) арбитры и судьи включены в игру как некоторый обязательный момент, четко регламентированный правилами игры. Внешними наблюдателями здесь выступают скорее зрители, но и они в свою очередь опосредованно приобщаются к игровому таинству, как болельщики за любимого игрока или команду, так и делая ставки в букмекерских конторах.

Возвращаясь к описанию сущности феномена игры, следует подробнее остановиться на ее амбивалентном характере. Игра всегда предполагает установление правил (для создания общеигрового контекста, вводящего игроков в поле игры), но при этом она неизменно избыточна, что ведет либо к появлению негласных игровых правил, действующих внутри игрового пространства, либо к изменению или корректировке основных правил игры, что способствует разрешению игровой ситуации, но при этом не изменяет общего поля игры. Именно поэтому в игре возможны блеф или выработка навыка (составляющего суть спортивных состязаний), но если блефовать начинают все игроки, то игра заканчивается (ибо общее, тотальное нарушение правил приводит к их разрушению), а если все игроки приобретают и развивают навык, как в спорте, то игра становится направленной на достижение конкретного результата (приза, кубка, медали).

В игре же, не превращенной в соревнование и лишенной цели и четко определенного культурного смысла, непосредственно присутствует онтологический момент. Игра захватывает человека целиком, вытесняя обыденные модусы его существования, непосредственно, «здесь и теперь», приближая его к собственной сути. Поскольку играющий не просто про-живает, он про-игрывает свое бытие на пределе, выходя за жесткие рамки окружающей действительности, творя себя и мир в предельности творческого самовыражения. Игра становится не просто неким зазором, разломом привычных повседневных бытийственных структур, но превращается в нечто особенно праздничное и вместе с тем возвращающее человека к истоку существования, к самому себе. Как пишет Э. Финк, «человек играет тогда, когда он празднует бытие» [4, с. 400].

В широком смысле поле игры виртуально, вымышлено и держится посредством жесткого диктата правил, которые ее создают, актуализируют в действительность и не позволяют ей разрушиться. Но при этом игра не просто существует на границе действительного и виртуального, но как раз сама является этой границей, позволяющей свести оба эти мира в единое целое. Именно в процессе игры, не ограниченной рамками повседневного существования, виртуальное реализуется в действительности и обретает онтологический статус. Игра, таким образом, не всегда превращается в производство симулякров (в негативном бодрийеровском смысле, как не относящихся к существу реальности, подражающих, замещающих или маскирующих ее или ее отсутствие), поскольку игроки творят не образы действительности, а саму действительность через актуализацию виртуальных структур бытия. При этом игра не представляет собой смешение реального и воображаемого мира. Это связано с тем, что игрок в процессе игры, во-первых, не присутствует в каком-то одном строго зафиксированном мире, т.е. в реальной или воображаемой действительности, а находится как раз между этими мирами, в онтологическом зазоре. Во-вторых, пребывание в этой лакуне позволяет человеку четко разграничить оба эти мира. Каждый игрок понимает, когда игра закончена, причем даже тот, кто все еще пытается играть, т.е. остаться в игровых структурах, требуя тем самым продолжения игры, обреченной на завершение.

Непременным условием реализации игры становится страстная увлеченность игроков процессом про-игрывания. Именно аффект (страсть) и становится тем переживанием, которое высвечивает подлинность игрового бытия и его обращенность к собственному истоку. Если играющие лишены страсти, если игра не захватывает их целиком, не становится подлинной сущностью их бытия, то такая игра быстро гаснет, превращаясь лишь в пустое времяпрепровождение. Страсть в игре возникает благодаря расширению поля свободы через введение элемента условности. Благодаря этому в контексте игры снимается запрет на какие бы то ни было неожиданные действия, разумеется, в рамках игрового пространства. Снимается даже запрет на смерть как для убивающего (поскольку убивает он лишь условно, и часто даже приходится убеждать погибшего в его гибели), так и для убиенного, поскольку тот либо выбывает из игры, либо продолжает некое иносуществование (например, в качестве привидения, духа или советчика) или же меняет ипостась (становится другим персонажем). Однако сама эта условность также должна не осознаваться игроками, а приниматься по умолчанию, вместе с правилами игры. Поскольку, как только играющий осознает элемент условности, он перестает «верить» в игру и опосредованно начинает осознавать все как происходящее «понарошку». Поэтому он перестает про-игрывать игру и, таким образом, элиминирует себя из игрового контекста, превращаясь во все понимающего и снисходительно наблюдающего за процессом игры стороннего наблюдателя. Если же игра коллективная, то он исключает тем самым еще нескольких участников или же и вовсе разрушает игру.

Еще одним основным моментом игры является «чувство жизни», которое включает в себя и чувство удовольствия, и чувство неудовольствия. Если игрок не испытывает удовольствия от игры, то он начинает искать причины своего неудовлетворения, сомневаться и в конце концов выпадает из игры. Удовольствие от игры состоит не только в возможности фантазии и творчества. Она доставляет удоволь-

ствие от ощущения непосредственной полноты собственного бытия, чувства «жизни», восприятия безграничности собственных возможностей.

Ни одна игра не существует сама по себе, без игроков. Играющий не только реализует саму игру (делая ее актуальной), но и втягивается в нее, инвестирует свою экзистенцию (воплощает в действительность собственный творческий потенциал), раскрывая новые грани своей личности, и преобразует собственный жизненный мир. Как отмечает Ф. Г. Юнгер в книге «Игры. Ключ к их значению»: «Ни одна игра не играется сама собой, ни одна не существует без игроков. Игрок превращает что-то — что-то такое, что игрой не было; он не делает игрой игру» [5, с. 89]. Это подтверждает абсолютный характер игры, которая не может быть собственным симулякротом. Если игрок отстранен от игры и играет «понарошку», не всерьез, то он выпадает из игрового контекста, ибо играть можно *только по-настоящему*, целиком отдаваясь миру игры. Настоящая игра полностью и без остатка охватывает всю сущность игрока, заставляя его забыть, уйти от забот повседневного мира и получить истинное наслаждение.

Но чтобы ощутить всю подлинность, страстность и поглощенность игры, игроку необходимо окунуться в такое игровое пространство, которое было бы максимально близко к сущности игры в чистом виде. Однако для этого совсем не обязательно пытаться «впасть в детство», тем более что подобная попытка заранее обречена на неудачу, поскольку так или иначе при нас все равно останется груз нашей памяти, переживаний и жизненного опыта, которых еще нет у ребенка. А достижение состояния, близкого к абсолютной детскости, возможно только при полной утрате абсолютно всех воспоминаний и жизненного опыта. Тем не менее даже тогда культурный контекст жизни взрослого человека не позволит стать ребенком по-настоящему. Так, например, герой известного романа итальянского писателя-постмодерниста У.Эко «Таинственное пламя царицы Лоаны», потеряв память вследствие инсульта, пытается поэтапно восстановить все периоды своей жизни, начиная с детства, путем расспрашивания близких или чтения книг, прочитанных им в детстве или юности. В то же время, являясь уже пожилым человеком (на момент истории герою 59 лет), он одновременно анализирует то, какие чувства и эмоции могла вызвать та или иная книга у ребенка, как действовала на него политическая и культурная ситуация, поскольку детство героя проходило в фашистской Италии, а также как могли формироваться те или иные влечения и пристрастия с точки зрения психоанализа. Таким образом, потеряв память и обнулив сознание, герой все равно остается взрослым [6]. Неужели возвращение к подлинному истоку игровой действительности в его непосредственности и обращение к игре в чистом виде невозможно в принципе?

Как раз наоборот, поскольку современный мир эпохи постмодерна, делающий игру самой сущностью жизни и культуры, предлагает способ реализации игры, максимально близкой к своему исходному смыслу, воплощенному в контексте такого массового движения, как ролевые игры, основанные на исторической реконструкции. Этот относительно новый тип игропрактики, ставший массовым в конце 70-х — начале 80-х годов прошлого века, предполагает, что благодаря максимально схожему и исторически достоверному реконструированию исторического события возможно проникновение в суть жизни людей иных эпох и культур. Участники сообществ, занимающихся исторической реконструкцией, не просто

воспроизводят (с максимальной точностью и вниманием к деталям, которые достигаются путем изучения исторических документов, трактатов (например, по изготовлению оружия или пошиву одежды), гравюр, а также данных об археологических находках по интересующему периоду) то или иное историческое событие, но и в акте символического проигрывания, про- и переживания пытаются стать его непосредственными участниками. Реконструкция предполагает не только восстановление, воспроизведение, закрепление в памяти, но и возможность личного приобщения и привнесения в личностный опыт новых понятий и ценностей. Это попытка игрока «собрать» самого себя через реконструируемое событие и встроить новую телесную сборку в настоящую действительность собственной жизни. Игровой момент реконструкции, реализованный в полном объеме, позволяет относительно безопасно (благодаря принимаемому по умолчанию моменту условности) обрести новые жизненные идеалы, прошедшие сквозь призму исторического события, а также совершить апробацию на игровом опыте «вечных смысложизненных ценностей» — верности, доблести, жизни и смерти. Игровая реконструкция, таким образом, — это еще и попытка обезопасить себя в витальном смысле, поскольку не обязательно умирать по-настоящему, чтобы ощутить ценность жизни. Однако можно привести примеры, когда, стремясь к максимальной достоверности реконструируемого события, реконструкторы могут подвергнуть свою жизнь некоторому риску. Разумеется, речь не идет о возможных несчастных случаях, связанных с ранением во время реконструкции битвы или отравлениями необычной пищей, — подобные случаи в порядке вещей. Здесь следует упомянуть об одном интересном эксперименте, который предпринял молодой реконструктор Павел Сапожников. В сентябре 2013 г. он начал исторический проект, заключающийся в том, чтобы прожить в течение семи месяцев на реконструированном древнерусском хуторе X в. Суть проекта состояла в том, чтобы максимально достоверно вжиться в реальность повседневной жизни древнерусского крестьянина. Результаты своего проекта П. Сапожников опубликовал в LiveJournal в своем блоге под названием «Один день в десятом веке, или Назад в прошлое» [7]. Описание моментов повседневной средневековой жизни сопровождается фотографиями и краткими комментариями. П. Сапожников рассказывает, как трудно было привыкнуть и к одиночеству, и к новым бытовым условиям, как важно не заболеть, поскольку это не только прервет проект, но и в целом сопряжено с рядом опасностей, так как он находится далеко от ближайшего населенного пункта и не имеет средств связи. Но, несмотря на серьезный риск, реконструктор добился впечатляющих успехов как в ведении хозяйства, так и собственно в самом эксперименте, вживаясь в роль древнерусского крестьянина. Пытаясь осмыслить свой опыт жизни в X веке, П. Сапожников пишет: «Разные мысли меня посещают тут, сильно меняются мировоззрение и ценности, все больше размышляю о жизни наших предков, бренности и бессмысленности бытия» [7]. Так игра становится самой жизнью, ее частью, непосредственностью собственного опыта, который может быть перенесен в пространство настоящего.

Подводя итог всему вышесказанному, хотелось бы отметить, что игра является одним из самых ярких феноменов человеческого бытия. Именно в игре человек получает непередаваемое чувство удовольствия, ощущения чувства жизни и личной причастности к чему-то возвышенному. Игра завораживает, заколдовывает, растворяет своих игроков и вместе с тем словно обращает их к самим себе, возвращая

радость от переживания собственного бытия, радость непосредственности и подлинности. Игра уводит от суеты и стрессов повседневного мира, заново собирает расколотое сознание, возвращает вкус к жизни и способность ею наслаждаться и реализовывать себя в акте безграничного творчества. Играя, мы создаем самих себя и мир вокруг, и чем больше мы играем, тем ярче становится жизнь.

Литература

1. Губерман И. Гарики. URL: <http://www.adme.ru/tvorchestvo-pisateli/gariki-igorya-gubermana-806410> (дата обращения: 01.04.2016).
2. Браун С., Воган К. Игра. Как она влияет на наше воображение, мозг и здоровье / пер. с англ. Т. Мамедовой. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. 192 с.
3. Юнг К. Г. Душа и миф: шесть архетипов. Киев: Государственная библиотека Украины для юношества, 1996. 384 с.
4. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблемы человека в западной философии. М.: Наука, 1988. С. 357–402.
5. Юнгер Ф. Г. Игры. Ключ к их значению / пер. с нем. А. В. Перцева. СПб.: Владимир Даль, 2012. 335 с.
6. Эко У. Таинственное пламя царицы Лоанны / пер. Е. Костюкович. СПб.: Симпозиум, 2008. 620 с.
7. Сапожников П. Один день в десятом веке, или Назад в прошлое. URL: <http://odin-moy-den.livejournal.com/1456742.html> (дата обращения: 01.04.2016).

Для цитирования: Тебякина Е. Е. Философско-антропологический анализ феномена игры // Вестник СПбГУ. Философия и конфликтология. 2017. Т. 33. Вып. 3. С. 336–342. DOI: 10.21638/11701/spbu17.2017.309.

References

1. Guberman I. *Gariki*. Available at: <http://www.adme.ru/tvorchestvo-pisateli/gariki-igorya-gubermana-806410/> (accessed: 01.04.2016). (In Russian)
2. Brown S., Vaughan C. *Igra. Kak ona vliiaet na nashе vobrazhenie, mozg i zdorov'e* [Game. How it affects our imagination, the brain and health]. Transl. by T. Mammadov. Moscow, Mann, Ivanov and Ferber, 2015. 192 p. (In Russian)
3. Jung C. G. *Dusha i mif: shest' arkhетipov* [The Soul and myth: six archetypes]. Kiev, Gosudarstvennaia biblioteka Ukrainy dlia iunoshestva Publ., 1996. 384 p. (In Russian)
4. Fink E. *Osnovnye fenomeny chelovecheskogo bytiia* [The Basic phenomena of human existence]. *Problemy cheloveka v zapadnoi filosofii* [Collection of the problem of man in Western philosophy]. Moscow, Nauka, 1988, pp. 357–402. (In Russian)
5. Junger F. G. *Igry. Kliuch k ikh znacheniiu* [Games. The key to their meaning]. Transl. by V. A. Pertsev. St. Petersburg, Vladimir Dahl Publ., 2012. 335 p. (In Russian)
6. Eco U. *Taistvennoe plamnia tsaritsy Loanny* [Testennou flame of Queen Loanna]. Transl. by E. Kostyukovich. St. Petersburg, Symposium Publ., 2008. 620 p. (In Russian)
7. Sapozhnikov P. *Odin den' v desiatom veke ili nazad v proshloe* [One day in the tenth century or back in time]. Available at: <http://odin-moy-den.livejournal.com/1456742.html> (accessed: 01.04.2016). (In Russian)

For citation: Tebyakina E. E. Philosophical-anthropological analysis of the phenomenon of play. *Vestnik SPbSU. Philosophy and Conflict studies*, 2017, vol. 33, issue 3, pp. 336–342. DOI: 10.21638/11701/spbu17.2017.309.

Статья поступила в редакцию 26.09.2016
Статья рекомендована в печать 16.03.2017